

WEST

[Help](#) [Logout](#)[Main Menu](#) | [Search Form](#) | [Result Set](#) | [Show S Numbers](#) | [Edit S Numbers](#)[First Hit](#)[Previous Document](#)[Next Document](#)[Full](#) | [Title](#) | [Citation](#) | [Front](#) | [Review](#) | [Classification](#) | [Date](#) | [Reference](#) | [Claims](#) | [KMC](#)

Entry 57 of 109

File: JPAB

May 18, 1979

PUB-NO: JP354062033A
 DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 54062033 A
 TITLE: GAME MACHINE

PUBN-DATE: May 18, 1979

INVENTOR-INFORMATION:

NAME
 KOIKE, TERUO

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME COUNTRY
 FUJI ELECTRIC CO LTD N/A

APPL-NO: JP52128428
 APPL-DATE: October 26, 1977

INT-CL (IPC): A63F 9/04

ABSTRACT:

PURPOSE: To provide a game machine, wherein a plurality of simultaneously parallelly raked without fail vertically toward a reset arm with the individual dice being separated by partitions so that the dice are raked with a single stroke.

CONSTITUTION: Receiving a command by input of a coin, die casting means is driven to cast a plurality of dice, which has been positioned in a certain place, over a die table 7. These dice are raked to said certain place by a raking member 8 which moves on the table 7 with the raking member 8 keeping a parallel relation with a reset arm, and the spots on the thus raked dice are read by detectors 18, 18' arranged on the table 7 to be displayed. When the displayed number of spots and predetermined number are coincided, the corresponding allotted coins are paid out. In this game machine, the space over the table 7 are devided by partition(s) 25 into casting spaces corresponding to the number of the dice so that the dice cast over the table 7 raked independently of each other by the raking member 8.

COPYRIGHT: (C)1979,JPO&Japio

[Main Menu](#) | [Search Form](#) | [Result Set](#) | [Show S Numbers](#) | [Edit S Numbers](#)[First Hit](#)[Previous Document](#)[Next Document](#)[Full](#) | [Title](#) | [Citation](#) | [Front](#) | [Review](#) | [Classification](#) | [Date](#) | [Reference](#) | [Claims](#) | [KMC](#)[Help](#) [Logout](#)

Best Available Copy

⑨日本国特許庁(JP)

⑪特許出願公開

⑫公開特許公報 (A)

昭54—62033

⑪Int. Cl.²
A 63 F 9/04

識別記号 ⑫日本分類
120 L 24

庁内整理番号
6682—2C

⑬公開 昭和54年(1979)5月18日

発明の数 1
審査請求 未請求

(全 4 頁)

④ゲームマシン

⑪特 願 昭52—128428

⑫出 願 昭52(1977)10月26日

⑬発明者 小池輝男

川崎市川崎区田辺新田1番1号

富士電機製造株式会社内

⑭出願人 富士電機製造株式会社

川崎市川崎区田辺新田1番1号

⑮代理人 弁理士 山口謙

Best Available Copy

明細書

1.発明の名称 ゲームマシン

2.特許請求の範囲

1)コイン投入により指令を受けてダイス放布手段を駆動し、定位部におかれた直立ダイスをね上げダイステーブルにはね出されたダイスをダイステーブル上を平行移動する並びに組み部材にて再び前記定位部に組み組み、ダイステーブル面に配置された放出部子にてダイスの目放を読み取つて表示し、表示された目放と予め選択されたダイスの目放とが一致した際當該に応じたコインを払い出す仕組のものにおいて、ダイステーブル上の空間を各ダイスに対応した放布空間が形成されるように仕切、かつダイステーブル上に放布された直立のダイスがそれぞれ独立して前記組み組み部材にて組み組みられるようにした仕切板を設けたことを特徴とするゲームマシン。

3.発明の詳細な説明

本発明はダイスを使用してゲームを行なうゲームマシンに関するものでダイステーブル上でのダイ

スの目を常に正しく放出部子で読み取れるようにしたものである。

この社のゲームマシンはゲームそのものは卓遊であるが専用的に必須以上に召喚になり駆け出でり、いじみ遊技者内の使用に際しても操作が容易化するくらいがかつた。従つて常におもしろく遊技できるようにてゲームマシンの持つ能力を活用させ、取扱上の支障をなくすことが因ましい。

従みに従来のゲームマシンは一般に次のように構成されていた。

第1図はこの社のゲームマシンの従来例の全体側面図、第2図は正面図であり、図の1は本体外殻、2はバスケット部、3はレイクバー皿回用モータ、4はダイス供給用モータ、5はホッパー皿回用モータ、6はソレノイド、7はダイステーブル、8はレイクバー、9はコントロールボタンス、10はホッパー、11はOPUボード組立、12はコインメック、13はコイン投入部、14は中央箱動板である。第3図はバスケット部の拡大詳細図で7はダイステーブル、8がレイクバーでダイ

特開昭54-62033(2)

たコインがホンバー10に抜き出される仕組みになつてゐる。

さてダイステーブル7の上に設布された複数のダイスは普通の場合は第4図のよう一枚に並ぶので定位位に抜き取めてホトトランジスタ18で2つダイスA, Bの目数を読み取ることができるが第5図のようダイスが画面の上下に立なる場合もある。この場合は目数を読み取ることができない。そこで第1, 2図には示されていないがダイステーブル7の下面に第6図に示すようなダイス排除用装置が設けられている。この装置はモータ20(第1図に示すモータ4と同一)に連絡装置21により運転された駆22の先端に駆22と直角方向に設けられた爪24がダイステーブル7間に設けられた前記切欠部15を介して回転し、丁度第5図のダイスAを排除するよう作成する。このようにしてダイスAを排除した後再びレイクバー8で定位位に抜き取るようされる。駆23は駆22の立位装置用に設けられているマイクロスイッチである。ダイス排除の際にダイスの面、即

ステーブル7の上を平行して矢印の方向に巡回する。16はリセットアームで、レイクバー8で抜き取られるダイスをこの位置に止める。17はセンターリングプレートでレイクバー8に嵌合せられたダイスをリセットアーム16に嵌合するためのガイド役をする。16はホトトランジスタ18の手前にリセットアーム16と平行に設けられたダイステーブル7上に設けられた切欠部である。

ここで略略図作説明するとコインを入れて出そうな目数の選択ボタンを押すとソレノイド6が動作して定位位におかれた前記のダイスがはね上げられ、ダイステーブル7の上に設布される。この設布されたダイスをレイクバー8で通用モータ3からカム等の伝達機構を介して選択されるレイクバー8で抜き取りリセットアーム16の定位位におさめホトトランジスタで目数を読みるようにされる。読み取った目数、例えば2面の合計の目数が図示されていない表示装置に表示されその目数と予め選択されたダイスの目数とが一致した頃本ンバー8で通用モータ5が動作して应当枚数に応じ

る目数が空る可能性もあり、更に一回で勝敗でない場合は存び排除用装置を通過する必要があり、とにかく操作上も装置も初めての点がある。

本発明はこのバスケット卓立に係わるものでダイスを抜き取る位に常に1回で勝敗せられるようにしたものである。

各面までにダイスの読み取り力を配す。

第7回図の上部18, 18'は第3回に示すように配布されたホトトランジスタからなるホトセンサボードでこの場合ダイスが2個取られるのでダイステーブル7上に2個並べてリセットアーム16の内側に並して設けられる。そして6面の目が何れの位にでも読み取れるよう例えば図示の左5つの目あるいは右5つの目が読み出せるようにホトトランジスタが配布される。そして各ホトトランジスタの出力には図に示すような数字の立みづけがなされる。このようを作成により読み取るにはダイスの目が1の場合は第7回に示すように中央に設けたホトトランジスタにて読み出し、ダイスの目が2の場合は第7回に示すように左右何れかの

上か下に設けたホトトランジスタにて読み出し、ダイスの目が3の場合は第7回に示すように中央と左右何れかの上又は下に設けたホトトランジスタにて読み出し、ダイスの目が4の場合は第7回に示すように左右何れかの上、下に設けたホトトランジスタにて読み出し、ダイスの目が5の場合は第7回に示すように中央と左右何れかの上、下に設けたホトトランジスタにて読み出し、ダイスの目が6の場合は第7回に左右何れかに設けられた3つのホトトランジスタ又は上と下に設けられた3つのホトトランジスタにて読み出される。各ホトトランジスタに図に示すように立みづけをすることにより、各ホトトランジスタの出力の和からダイスの目に応じた出力が得られるのである。

第8回は本発明の一実用例におけるダイス2個を使用したゲームマシンのバスケット部2の構成である。図においてはダイステーブル7上の2つのダイスがレイクバー8で抜き取られる位中では対に当選しないようダイステーブル7上の空間を左右に2分する例えば透明のアクリル四

の仕切板25を設けている。この仕切板25はレイクバー8が自在に屈曲するよう両側のセンターリングプレート17と同じ相位にプレートとの間の間数が設けられ遊び者を目がわざらわしくならないよう中央初助板14に取り付けられている。但し取り付け方法は中央初助板14にこだわらない。当ダイスの放を出す場合はダイスの放に応じて仕切板を設けると良い。

以上従来例のものと異なる部分のみ説明したが図からも容易に理解できるように粗放のダイスが必ずリセットアーム16に対し直角方向から仕切板25を挟んで逆行して投を寄せられるようにしている。従つて従来のようにダイスが立なることが絶対になくなり、ダイス排除用装置が開閉でも構造が簡略化されるので組立時の困难等も不要となり、大幅な価格低減が図れる。又ゲームマシンの持つもしろ味も半減しなくなり、保守も容易となる等利点が多い。

4. 図面の簡単な説明

第1図は説明のためのゲームマシンの全体構成

特開昭54-62033(3)

図、第2図は第1図に示したゲームマシンの正面図、第3図は従来例のバスケット部の拡大断続図、第4図は第3図のA部の平面図、第5図は異常なダイス配列におけるバスケット部の底部平面図、第6図はバスケット部を下から見た底面図、第7図はホトセンサボードの読み取り方法の説明図、第8図は本発明の一実施例におけるゲームマシンのバスケット部の断続図である。

第1図乃至第8図において同一部分は同一符号で記す。

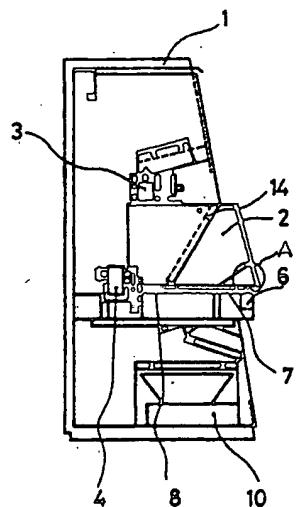
1：本体外箱、2：バスケット部、3：レイクバー駆動用モータ、4：ダイス排除用モータ、5：ホッパー駆動用モータ、6：ソレノイド、7：ダイステーブル、8：レイクバー、9：コントロールボックス、10：ホッパー、11：CPUボード組立、12：コインマシン、13：コイン投入口、14：中央初助板、15：切欠部、16：リセットアーム、17：センターリングプレート、18：ホトトランジスタ、20：ダイス排除用モータ、21：延接板、22：筐、23：マイクロスイ

ツテ、24：爪、25：仕切板。

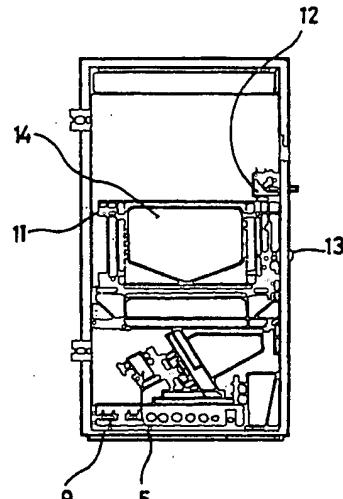
大日本印刷山口廠

Best Available Copy

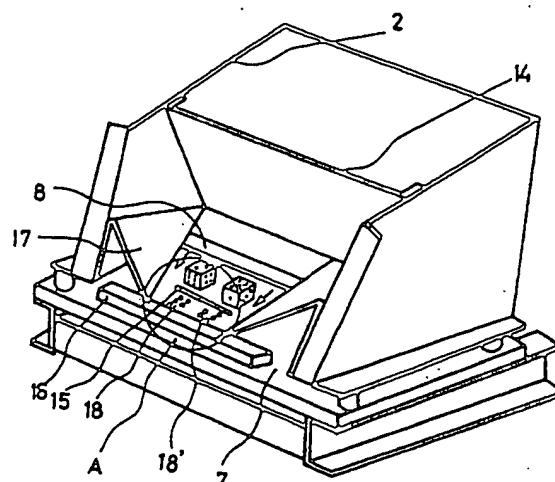
第1図



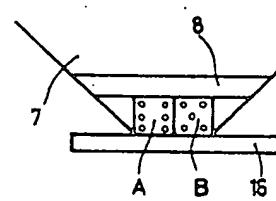
第2図



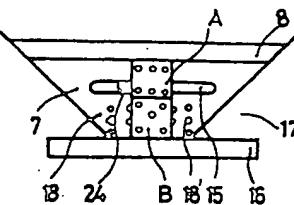
第3図



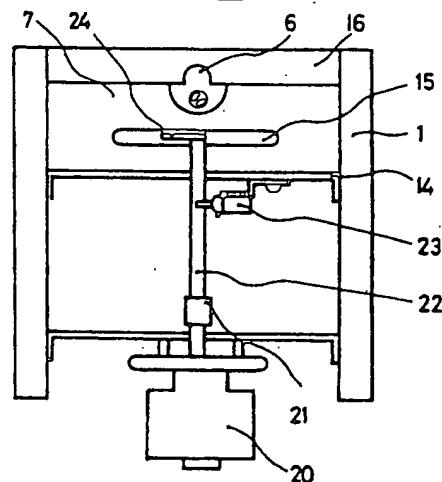
第4図



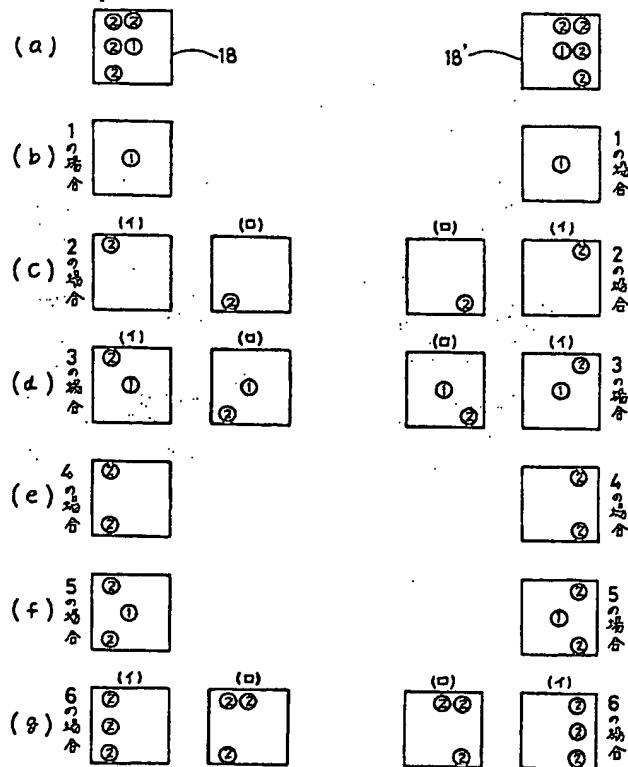
第5図



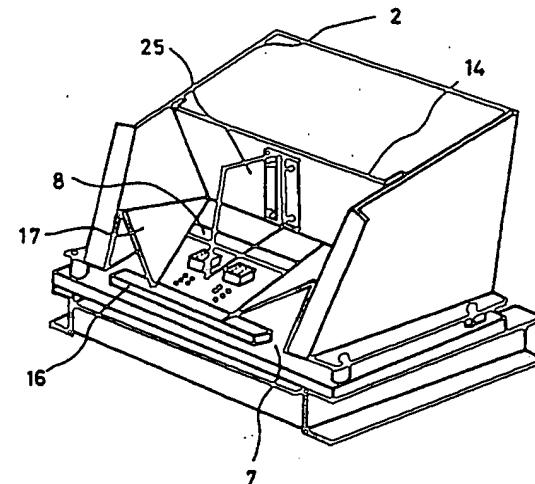
第6図



第7図



第8図



THIS PAGE BLANK (USPTO)